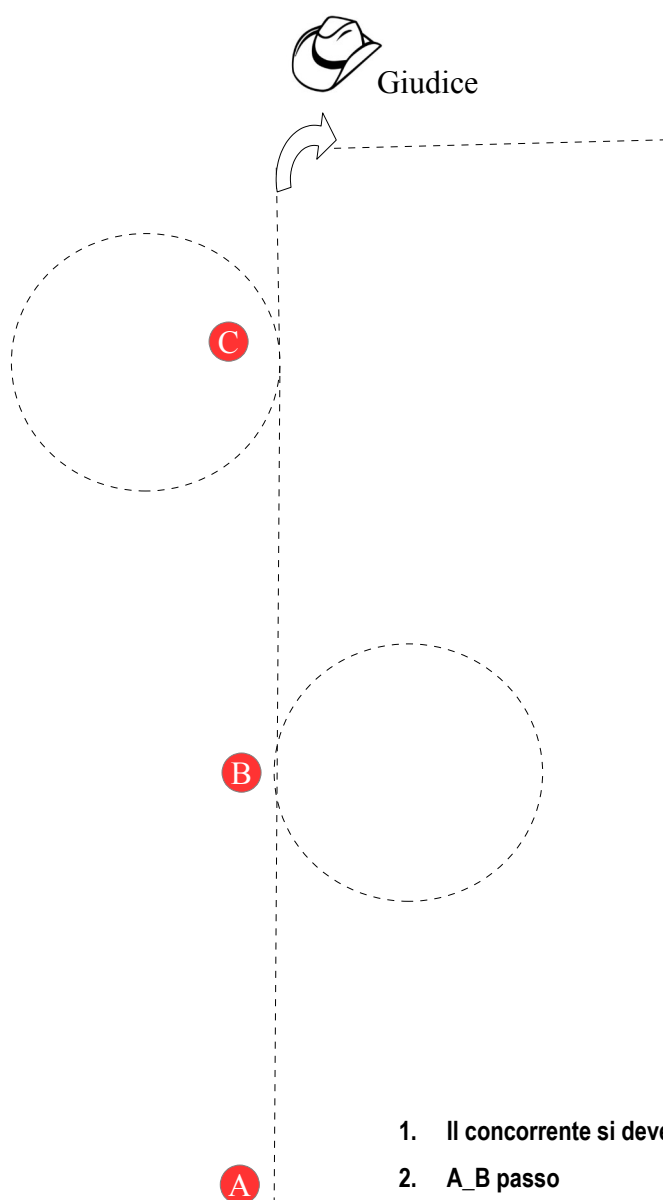




Federazione Italiana Sport Equestri

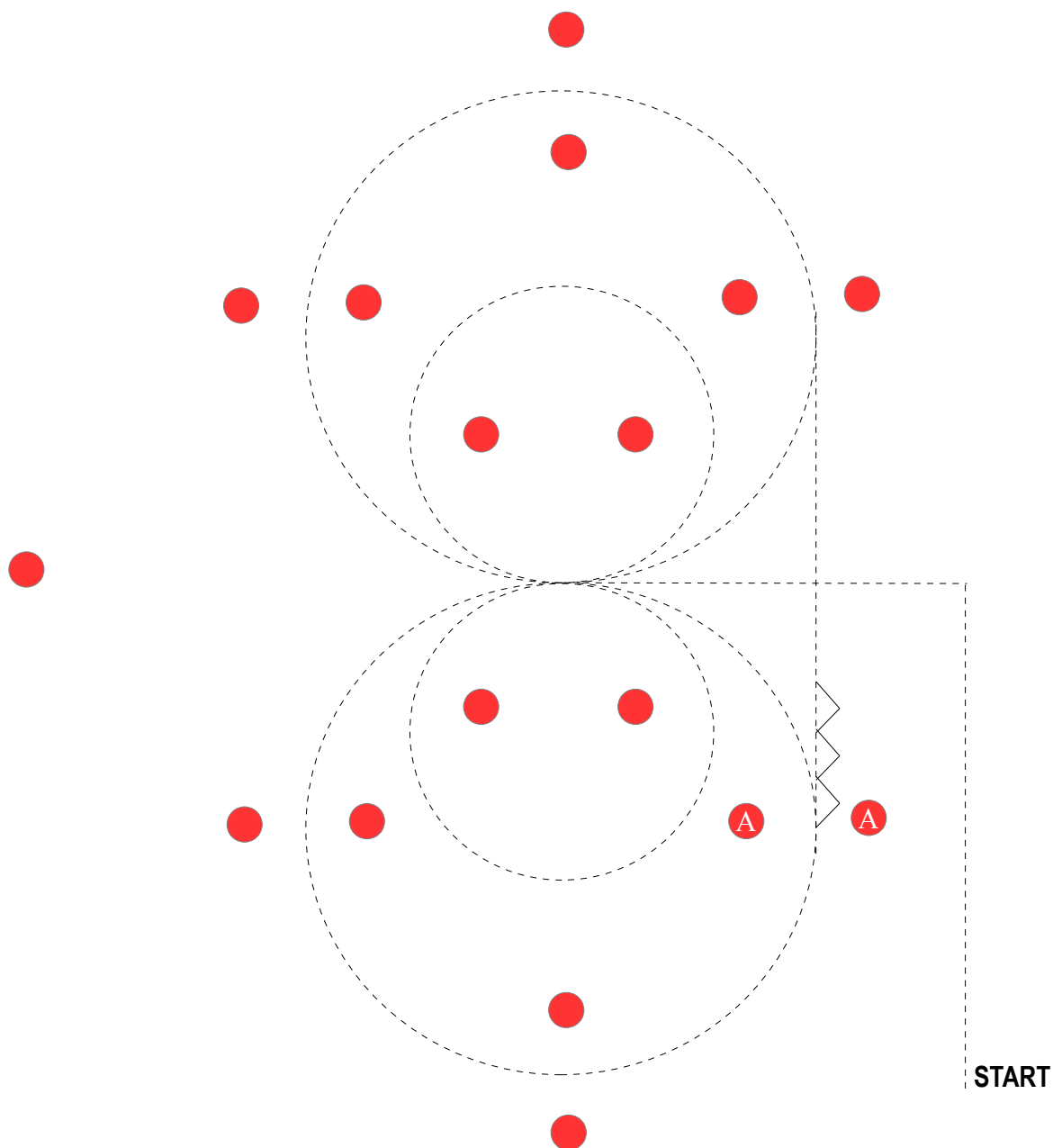
Pattern #2 categoria A



1. Il concorrente si deve posizionare al cono A
2. A_B passo
3. B cerchio a mano dx
4. B-C passo
5. C cerchio a mano sx
6. C-G passo
7. G stop – posizionarsi
8. al cenno del G eseguire 90° a dx uscire al passo



Pattern #9 categoria A1

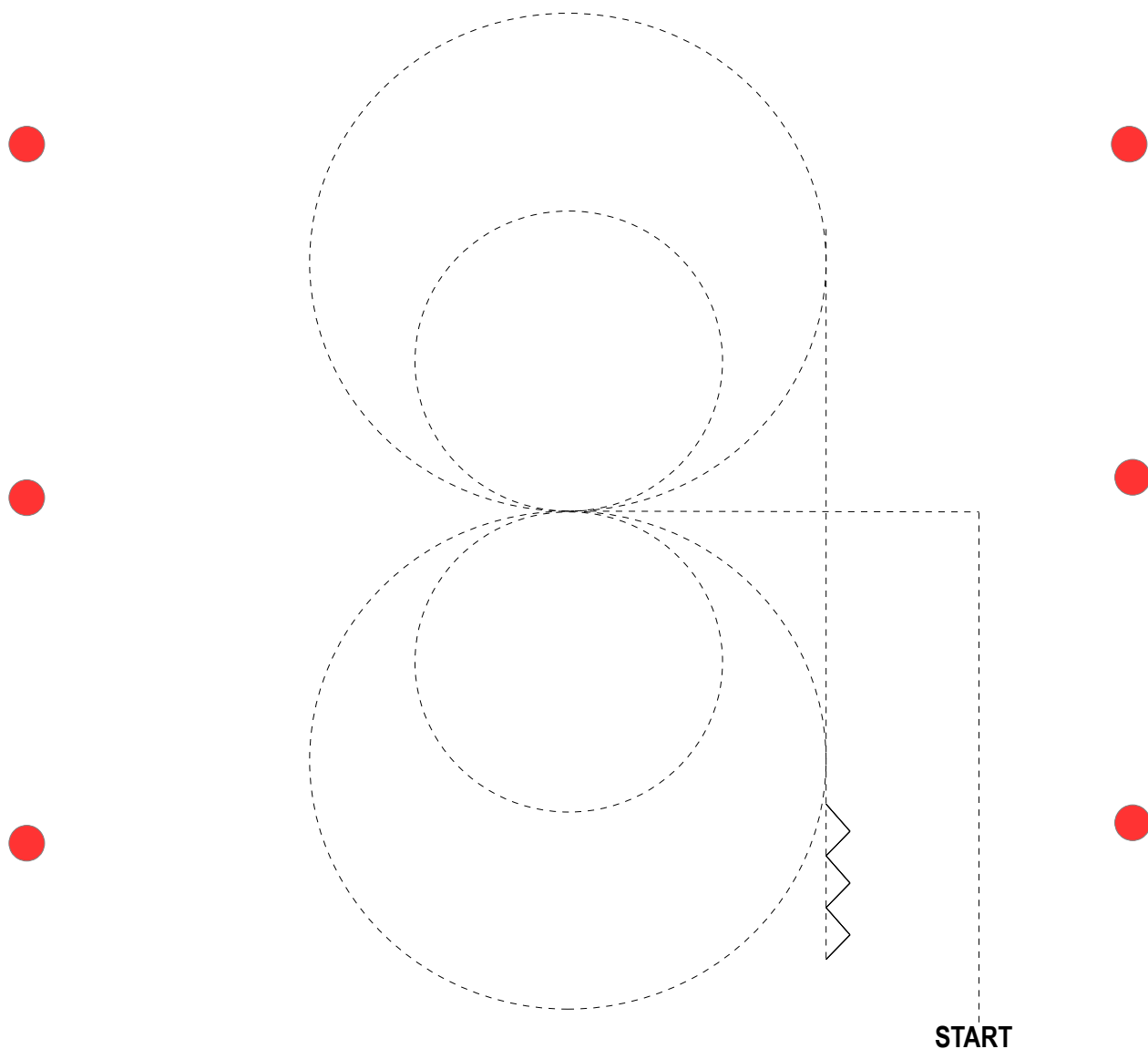


1. Il concorrente entra al passo fino al centro dell'arena. Esitare
2. Passo a mano dx , effettuare un cerchio largo. Cambiare di mano passando dal centro dell'arena.
3. Passo a mano sx , effettuare un cerchio largo. Cambiare di mano passando dal centro dell'arena.
4. Passo a mano dx , effettuare un cerchio piccolo. Cambiare di mano passando dal centro dell'arena.
5. Passo a mano sx , effettuare un cerchio piccolo. Cambiare di mano passando dal centro dell'arena
6. Incominciare un cerchio largo mano dx. Non chiuderlo ma andare dritti verso il lato opposto dell'arena, passare il marker A-A ed effettuare uno stop e back. Esitare per far capire che si è concluso il pattern.



Federazione Italiana Sport Equestri

Pattern #14 categoria B/B1

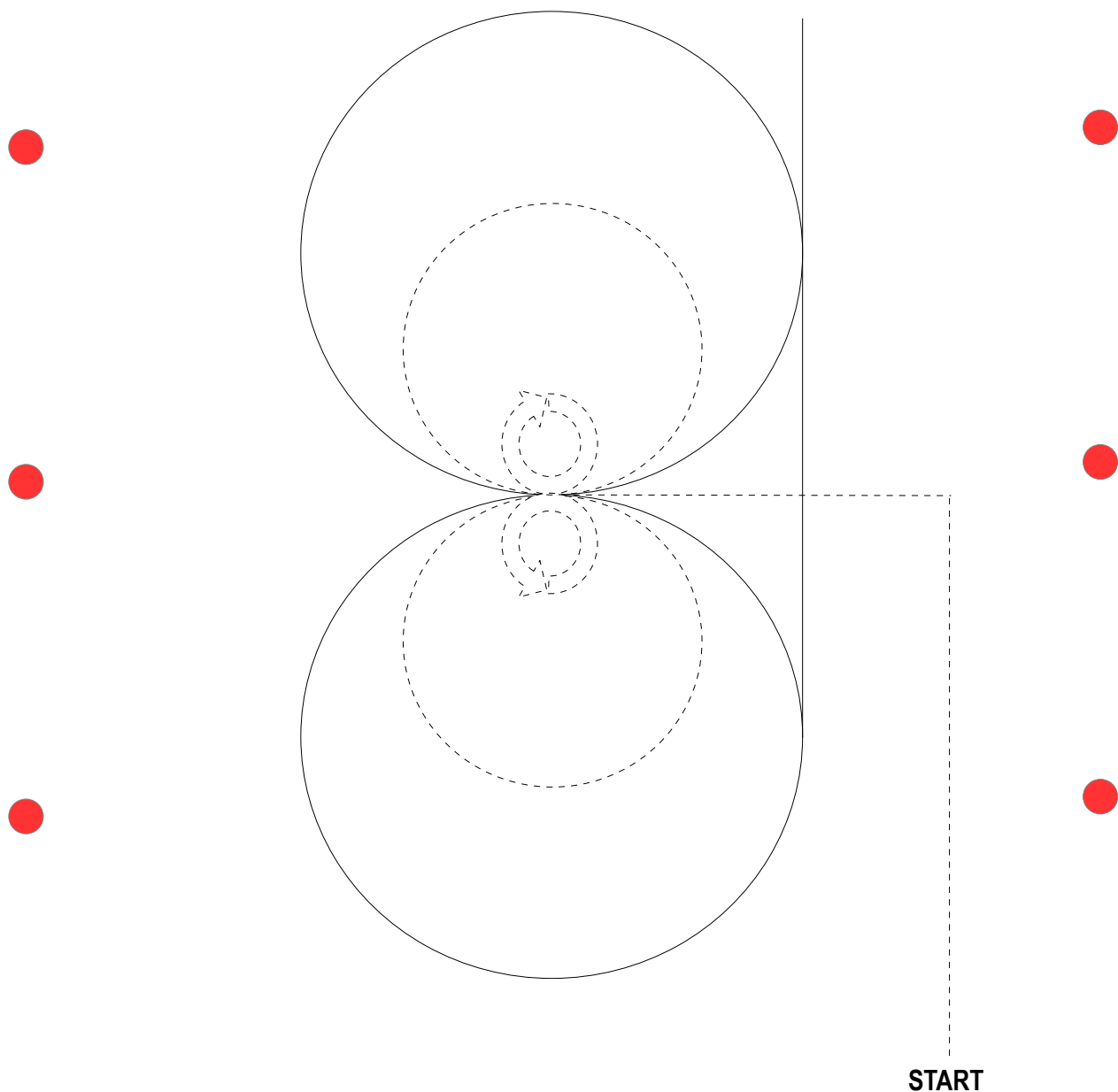


1. Il concorrente entra al passo fino al centro dell'arena. Esitare
2. Trotto a mano dx , il primo cerchio piccolo e il secondo cerchio largo. Fermarsi ed esitare.
3. Trotto a mano sx , il primo cerchio piccolo e il secondo cerchio largo. Fermarsi ed esitare.
4. Incominciare un cerchio largo mano dx, non chiuderlo ma andare dritti verso il lato opposto dell'arena, passare l'ultimo marker ed effettuare uno stop e back. Esitare per far capire che si è concluso il pattern.

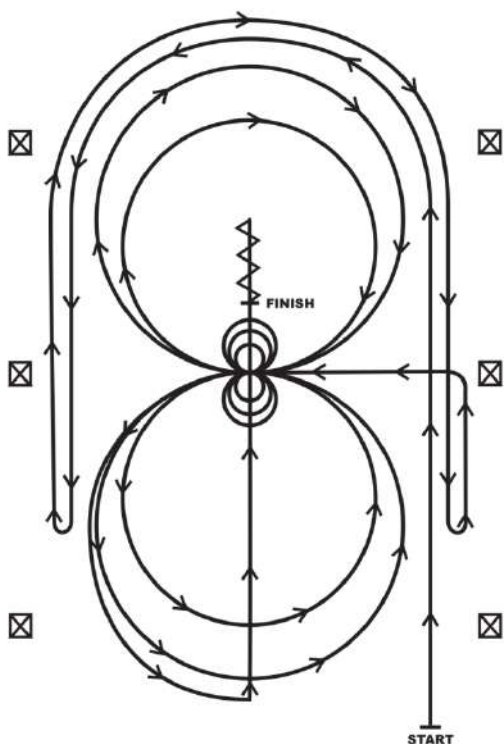


Federazione Italiana Sport Equestri

Pattern #17 categoria B2



1. Il concorrente entra al passo fino al centro dell'arena. Esitare
2. Galoppo a mano sx , completare due cerchi larghi al galoppo e un cerchio piccolo a trotto. Fermarsi ed effettuare uno spin a sx. Esitare.
3. Galoppo a mano dx , completare due cerchi larghi al galoppo e un cerchio piccolo al trotto. Fermarsi ed effettuare uno spin a dx. Esitare.
4. Incominciare un cerchio largo al galoppo a mano dx. Non chiuderlo ma andare dritti verso il lato opposto dell'arena, passare l'ultimo marker ed effettuare uno stop. Esitare per far capire che si è concluso il pattern.

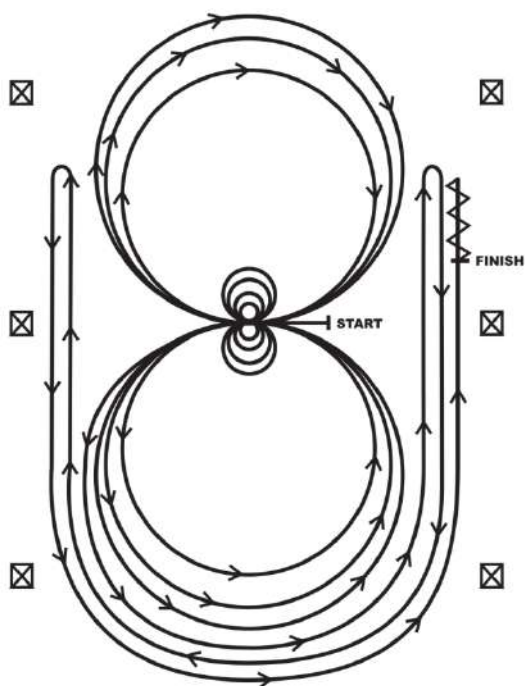


PATTERN B

PATTERN B

Da usare solo per le classi YOUTH 10&Under e SHORT STIRRUP.

- 1. Incominciare al galoppo a diritto sul lato destro dell'arena, proseguire sul lato corto e galoppare verso il lato contrario o sinistro dell'arena, passare il marker mediano e fare un rollback a destra. Non esitare.**
- 2. Continuare sul lato sinistro, proseguire sul lato corto vs destra dirigersi quindi sulla destra e oltrepassare il marker centrale e fare un rollback a sinistra. Non esitare.**
- 3. Continuare sul lato destro dell'arena, fino al marker centrale. Al marker centrale il Cavallo atleta deve essere a mano sinistra e deve completare due cerchi a sinistra uno largo e veloce e uno piccolo e lento. Fermarsi al centro.**
- 4. Completare tre spin a sinistra. Esitare**
- 5. Completare due cerchi a destra, uno grande e veloce e uno piccolo e lento. Fermarsi al centro.**
- 6. Completare tre spin a destra, esitare.**
- 7. Cominciare un cerchio largo e veloce sulla sinistra, non chiudere il cerchio. Continuare fino al centro dell'arena, passare il marker centrale a fare uno sliding stop.**
- 8. Fare un back di almeno tre metri. Esitare per di mostrare che si è concluso il pattern.**



PATTERN 6

PATTERN 6

Il Cavallo atleta può entrare al passo o al trotto fino al centro dell'arena. (Per assistere e velocizzare il programma della giornata lo show management può decidere di richiedere l'ingresso al trotto. E' responsabilità dello show management pubblicare per tempo la richiesta). Il Cavallo atleta deve essere al passo o fermo prima di iniziare il pattern. Cominciare al centro dell'arena rivolti verso il muro o staccionata sinistra.

- 1. Completare 4 spins a destra. Esitare**
- 2. Completare 4 spins a sinistra. Esitare**
- 3. Galoppo sinistro e completare tre cerchi a sinistra: due cerchi larghi e veloci e uno piccolo e lento; cambiare di galoppo al centro dell'arena.**
- 4. Completare tre cerchi a destra: due cerchi larghi e veloci e uno, piccolo e lento. Cambiare di galoppo al centro dell'arena.**
- 5. Cominciare un cerchio largo e veloce a sinistra, non chiuderlo ma galoppare dritti verso il lato opposto dell'arena, oltrepassare il marker mediano fare un rollback verso destra per trovarsi nella direzione opposta mantenendosi ad almeno 6 mt. dal muro o staccionata. Non esitare.**
- 6. Continuare sulla traccia del cerchio precedente, non chiuderlo. Galoppare verso il lato opposto dell'arena, oltrepassare il marker mediano e fare un rollback a sinistra per trovarsi nella direzione opposta mantenendosi ad almeno 6 mt. dalla staccionata. Non esitare**
- 7. Continuare sulla traccia del cerchio precedente, ma non chiuderlo, e galoppare dritti nel lato lungo verso il lato opposto dell'arena, oltrepassato il marker mediano fare uno sliding stop ad almeno 6 mt. dal muro. Fare un back verso il centro dell'arena perlomeno di 3 mt. Esitare per far capire che si è terminata la prova.**